

Одним из навыков Грациано было умение укреплять тело.

Его атакующая способность, защита и даже скорость были увеличены благодаря этому. В игровом мире подобный навык являлся жизненно важным. Он давал высокую мощь, упреждающие атаки и запас здоровья, которое не уменьшалось даже после продолжительных боев.

В реальном мире данный навык позволял ему сражаться с вооруженным противником голыми руками, а также давало парнишке настолько высокие физические навыки, что он даже мог уклоняться от выпущенных пуль.

— Юная мисс. Я закончил.

Грациано, волоча за шкурку двух бессознательных мужчин, вернулся к Франческе.

Данная картина больше походила на то, как хищник семейства кошачьих возвращается с новой добычей во рту, дабы покрасоваться.

— Не ранен? Все нормально?

— Вы забыли, кто я? Разумеется, со мной все в порядке. Как будто такие слабаки могли причинить мне урон.

— Ты прав. Я так и думала. Тем не менее, спасибо, Грациано.

— ...

Когда Франческа поблагодарила его, то на лице Грациано засверкала гордая улыбка.

— Хмф.

Все еще улыбаясь, что можно было редко наблюдать, юноша продолжил.

— Ну, неплохо знать, что кто-то беспокоиться о тебе.

Что ж, очевидно, что девушка всегда волнуется за него.

В конце концов, Грациано, до того, как стать ее охранником, был, по сути, младшим братом. Хоть он и обладал довольно сильными навыками, но невозможно было предугадать, что может произойти.

— Давай, затаскивай этих людей в карету. Отвезем домой...

— Разумеется, но в таком случае придется возвращаться пешком. Если кто-то узнает, что я позволил юной мисс ехать в одной карете с теми, кто пытался вас убить, то глава забьет меня до смерти.

Во время беседы юноша и девушка попросили извозчика помочь им посадить нападавших в карету. Повесив на дверь замок и сделав импровизированную тюрьму, они позволили экипажу отправиться в пункт назначения.

— Хоть это и больно признавать, но мы отправимся домой пешком?

— Подожди, Грациано. Раз мы все равно идем домой пешком, то может сделаем крюк и купим

блинчики, чтобы поесть по дороге.

— Ах, конечно. Вы угощаете.

— Что ты такое говоришь? Нам обоим дают одну и ту же сумму на карманные расходы! Разделим счет поровну!

За разговором они начали свой путь.

Главная героиня игры из-за всех сил старалась сократить расстояние между ней и Грациано, но тот всегда был холоден. Он даже нервно вздыхал и ругался, когда замечал, как девушка пытается приблизиться к нему. Поэтому пока они не стали ближе, то такие ситуации пробуждали лишь неловкость.

(Даже predetermined отношения по сценарию игры сильно менялись от моих действий. Разумеется, я все прекрасно понимаю, наблюдая за папой и Грациано, но все же...)

Девушка в глубине души вздохнула.

(Подумать только, что даже Леонардо кардинально изменил свое отношение.)

Вспоминая вчерашние и сегодняшние события, у Франчески разболелась голова.

После их разговора на заднем дворе академии Леонардо больше не появлялся в классе. Честно говоря, на лицах некоторых одноклассников прямо виднелось облегчение, что он не вернулся.

(В игре Леонардо был врагом «Франчески». Он питал к ней сильную враждебность и мечтал поскорее убить. В игре чем дальше, тем больше об этом рассказывалось.)

В игре Леонардо особо свою ненависть-то и не скрывал.

«Однажды я непременно убью тебя, Франческа».

Но то, что Леонардо говорил сейчас, было полной противоположностью.

(Как все запутано... Были некоторые проблески основных событий. Происходили вещи, которые сделали из Леонардо того, кем он должен быть, но...)

Это было уже не то же, что и в игре.

По мере того, как игрок завершает события, дабы решить проблемы, вызванные Леонардо, многие другие персонажи будут раскрывать кусочки истории.

Эта страна контролировалась из тени теми, кто сейчас известен как «Пять великих семей».

Но семь лет назад, когда Леонардо и Франческа было по десять лет, существовало шесть основных сил.

И одна семья, которая впоследствии исчезла, оказала яростное сопротивление семье Альдини.

(Когда Леонардо было десять лет, то его похитила враждующая семья. В том инциденте было три жертвы. Отец Леонардо, его старший брат также были похищены. Другими словами глава и наследник семьи подверглись нападению.)

И в конечном результате, после случившегося, Леонардо стал наследником семьи. Поскольку глава семьи, его отец и брат были убиты враждующей семьей. Выжить удалось только младшему ребенку.

А объявление было таковым: «второй сын, Леонардо, взявший власть в семье, с детства планировал смерть своего отца и брата».

(...конечно же, это всего лишь предположение, которое рассказали персонажи игры главной героине.)

Вспомнив экран игры, Франческа опустила взгляд.

«Это похищение было спланировано Леонардо. Чтобы стать следующим главой, он объединил усилия с враждующей семьей, а главные препятствия на пути – отца и брата, убил».

«Как только с отцом и братом было покончено Леонардо показал свою истинную природу. А затем принялся за уничтожение враждующей семьи, дабы заставить их замолчать».

Руками всего лишь десятилетнего ребенка была уничтожена целая влиятельная семья.

Шесть великих семей превратились в пять, какими известны сейчас.

«Целью Леонардо было стать главой семьи Альдини».

Так сказал персонаж, от лица которого рассказывалась данная история.

«...В конце концов, Леонардо доберется и до других семей. Убив их всех, пожелает стать настоящим королем в тени».

Пять великих семей служили королю их тени и были глубоко вовлечены как в дела королевской семьи, так и в политические аспекты государства.

Если бы он остался единственным человеком, обладающим такой большой властью, то верно было сказано, Леонардо станет настоящим королем, управляющим страной из тьмы.

В ходе игры этот мужчина вскоре также настроит против себя все остальные семьи.

И все это должно было начаться со вчерашнего похищения.

<http://tl.rulate.ru/book/87832/2941182>